KULA WORLD™

... een totaal nieuw balspel! ... ein vollig neues ballspiel!
... tutto un altro paio di maniche! ... un tout nouveau jeu de balle !

Loods je Kula strandbal uitdagende 3D labyrinten door, honderden meters boven de grond.
Spring over gloeiende tegels, stekelige naalden, en heen en weer bewegende ballenvangers die je bal willen laten knappen, en dat terwijl de tijdslimiet steeds korter wordt!
Met spannende mode voor 2 spelers en bonus mode!

Mit Ihrem Kula-Beachball schweben Sie durch 200 actiongeladene 3D-Labyrinthe – kilometerweit über dem Erdboden!
Springen Sie über brennende Felder, stachlige Spikes und allgegenwärtige Bösewichte, die nur darauf aus sind, Ihren Ball platzen zu lassen. Aber das ist noch nicht alles! Dieses Wettrennen gegen die Uhr können *Sie auch im Zwei-Spieler-Modus und Bonus-Modus absolvieren.*

Conduci il tuo pallone da spiaggia Kula su fantastici labirinti 3D sospesi da terra.
Supera piastrelle bollenti, punte acuminate e oggetti che vogliono catturarti e far scoppiare il tuo pallone, entro un limite di tempo.
Con le emozionanti modalità a 2 giocatori e bonus!

Guidez votre balle de beach-ball Kula à travers 200 séduisants labyrinthes en 3D qui flottent à des centaines de mètres au-dessus du sol.
Sautez par-dessus des tuiles brûlantes, des épines perçantes et des captivators en patrouille dont le seul but est d'éclater votre balle... et tout ceci dans un temps de plus en plus limité.
Ce jeu comprend des modes bonus et 2 joueurs captivants !

www.playstation-europe.com

1 or 2 Players | Memory Card 1 block | Vibration Function Compatible

This software is only compatible with hardware displaying "PS" and PAL

USK Geeignet ohne Altersbeschränkung

PlayStation

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS" is a trademark of Sony Corporation.
© 1997 Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.
FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Game Design Sweden AB.

COMPACT disc

For Ages - Pour Ages - Para Años - Für Jahre - Per Anni
3-10 ✓ 11-14 ✓ 15-17 ✓ 18+ ✓
ELSPA
COPYRIGHT © 1994, EUROPEAN LEISURE SOFTWARE PUBLISHERS ASSOCIATION. ALL RIGHTS RESERVED

SONY CORP. EXT
PLAYSTATION
GIOCO
VIDEO
CD ROM
VIETATO
NOLEGGIO
SPE
R 00671750
7 334111522

7 11719 73282 2

PlayStation

Geheugenkaart Memory Card
Memory Card Carte Mémoire

De PlayStation® geheugenkaart: de onontbeerlijke aanschaf voor alle PlayStation® bezitters. Sla je positie in het spel op of laad eerder opgeslagen spelen in om die levels onder de knie te krijgen en de volle 100% uit het spel te halen. Makkelijk, altijd correct; en dat zonder batterijen - de geheugenkaart!
Zonder valt Kula World™ er niet onder te krijgen!
Kijk uit naar andere spelen met het geheugenkaart symbool:

PlayStation® Memory Card - Das unverzichtbare Zubehör für jeden Gamer. Speichern Sie Ihre Position oder laden Sie gesicherte Spiele, um selbst knifflige Level zu meistern und alles aus dem Spiel rauszuholen. Leicht zu bedienen und zuverlässig. Sie brauchen noch nicht mal Batterien. Die Memory Card von Sony.
Kula World™ - ohne die offizielle Memory Card nicht zu meistern!
Halten Sie nach anderen Spielen mit dem Memory Card-Symbol Ausschau:

L'acquisto indispensabile per tutti gli utenti della PlayStation®: la memory card della PlayStation®. Salva i tuoi progressi o carica i livelli salvati per perfezionare le tue abilità, sfruttando al massimo le potenzialità del gioco. Facile da usare, preciso, non richiede batterie: la memory card!
Senza la memory card, non puoi farcela in Kula World™!
Cerca altri giochi recanti l'icona della memory card.

La Carte mémoire PlayStation® : l'accessoire indispensable pour tous les possesseurs de PlayStation®. Sauvegardez votre position ou chargez des sauvegardes pour maîtriser ces niveaux et exploiter les capacités de votre jeu à 100%. Facile à utiliser, précise et pas besoin de piles, c'est la carte mémoire.
Sans elle, vous ne pouvez pas terminer Kula World™ !
Choisissez les jeux affichant l'icône carte mémoire :

Memory Card

www.playstation-europe.com

SCES-01000

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS" is a trademark of Sony Corporation.

711719732822

Precauzioni

Questo dischetto contiene software per la console PlayStation®. Non utilizzare mai questo dischetto su altre macchine poichè potrebbe danneggiarsi. • Questo dischetto inoltre è adatto solamente ai requisiti tecnici della PlayStation® in versione europea e non può essere quindi utilizzato su altre versioni della PlayStation®. • Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation®. • Inserire il dischetto con la parte stampata rivolta verso l'alto. • Non toccare la superficie del dischetto ma afferrarlo dai lati. • Mantenerlo pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno morbido. • Non esporre il dischetto alla luce diretta del sole, a umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore. • Non provare mai ad utilizzare un dischetto incrinato, piegato o riparato con adesivo poichè potrebbe causare errori di funzionamento.

Per la salute.

• Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. • Non giocare se si è stanchi o si è dormito poco. • Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. • Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

I numeri telefonici del Servizio Clienti (Customer Service No.) e dell'Assistenza Videogiochi POWERLINE si trovano sul retro di questo manuale.

© 1997 Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Gamo Design Sweden AB.

1 or 2 Players | Memory Card 1 block | Vibration Function Compatible

SCES-01000

ALLESTIMENTO

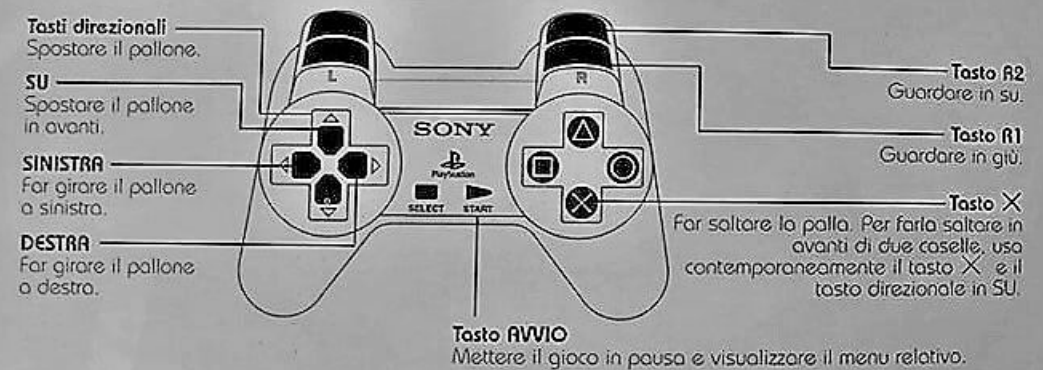
Allestisci la PlayStation® in base alle istruzioni del manuale relativo. Inserisci il disco di KULA WORLD™ e chiudi il coperchio vano disco. Accendi la console della PlayStation®.

Non inserire o rimuovere periferiche o memory card quando l'interruttore è acceso. Verifica che ci siano blocchi liberi sufficienti sulla memory card prima di iniziare a giocare. Ricorda che KULA WORLD supporta solo memory card inserite nell'ingresso memory card 1.

AVVIO

Dopo la sequenza di avvio, accederai al menu principale su cui verrà evidenziata automaticamente l'opzione 1 PLAYER (1 GIOCATORE) (vedi la sezione relativa al menu principale qui di seguito). Se desideri iniziare subito una nuova partita, premi il tasto ✕ e verrai portato direttamente al primo livello.

COME UTILIZZARE IL CONTROLLER IN KULA WORLD



SUGGERIMENTI:

· Quando fai girare il pallone, premi una volta il tasto per fargli eseguire un giro di 90°, due volte per un giro di 180° e più veloce.

· Premi e tieni premuti il tasto direzionale SU e il tasto per saltare per eseguire più salti di seguito.

COME UTILIZZARE IL CONTROLLER ANALOGICO (DUAL SHOCK)

I comandi del controller analogico (DUAL SHOCK) sono uguali a quelli del controller, con in più la funzione di vibrazione DUAL SHOCK incorporata che ti consentirà di provare sensazioni reali. Potrai sentire il colpo quando cadi dall'alto su una piattaforma, i battiti del cuore quando raccogli una pillola soporifera o il tremore dei blocchi che crollano e si disintegrano sotto di te.

MAIN MENU (MENU PRINCIPALE)

Evidenzia un'opzione con i tasti direzionali SU/GIÙ e selezionala premendo il tasto ✕.

1 PLAYER	Ti fa accedere al menu 1 PLAYER.
2 PLAYER (2 GIOCATORI)	Ti fa accedere al menu 2 PLAYER.
SCORES (PUNTEGGI)	Visualizza i punteggi più alti registrati fino a quel punto.
OPTIONS (OPZIONI)	Imposta il gioco in base alle tue preferenze.

MENU OPTIONS

FX (EFFETTI SONORI)	Utilizza i tasti direzionali SINISTRA/DESTRA per regolare il volume degli effetti sonori.
CD (MUSICA)	Regola il volume della musica di sottofondo con i tasti direzionali SINISTRA/DESTRA.
ADJUSTSCREEN (REGOLA SCHERMO)	Ti consente di regolare la posizione del monitor.
TURNDELAY (RITARDO CURVE)	Attiva (ON) o disattiva (OFF) il ritardo dopo le curve.
VIBRATION (VIBRAZIONI)	Se stai giocando con un controller analogico (DUAL SHOCK) puoi attivare o disattivare la funzione DUAL SHOCK.
BACK (INDIETRO)	Ritorna alla videata precedente.

MENU 1 PLAYER

Su questo menu troverai le seguenti opzioni.

ARCADE	Inizia con un livello facile (ma fai attenzione al limite di tempo in alto).
TIME TRIAL (PROVA A CRONOMETRO)	Simile alla modalità precedente, ma qui devi battere il tempo ideale (vedi "TIME TRIAL" di seguito).

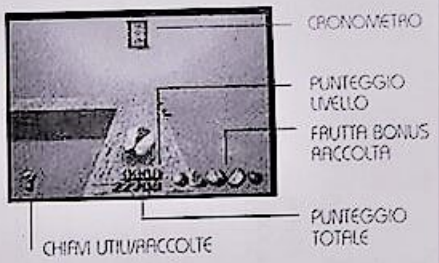
LOAD GAME
Seleziona LOAD GAME dal menu 1 PLAYER. Utilizzando i tasti direzionali SINISTRA/DESTRA, evidenzia la partita salvata che vuoi caricare (il grafico sotto i file su cui salvare mostra i tuoi progressi per ciascuno dei quattro file disponibili), poi premi il tasto ✕ per confermare la scelta. Per ritornare al menu 1 PLAYER, premi il tasto △.

COME GIOCARE KULA WORLD

1. ARCADE

Obiettivo di ciascun livello è raccogliere la chiave o le chiavi che consentono di aprire la porta di uscita (EXIT). Sul percorso, ci sono vari oggetti da raccogliere, che faranno salire il tuo punteggio generale, come anche le trappole e i nemici che devi evitare. I primissimi livelli di KULA WORLD ti consentono in realtà di allenarti, poiché introducono pian piano nuovi elementi in modo che tu possa apprendere il metodo migliore per affrontare ogni livello.

LA VIDEATA DI GIOCO



CRONOMETRO: la clessidra indica il tempo rimasto. Quando la sabbia è quasi scesa del tutto, incomincia il conto alla rovescia. In alcuni livelli, inizierai o giocare con il conto alla rovescia già partito, quindi dacci un'occhiata!
FRUTTA BONUS RACCOLTA: raccogli i cinque pezzi di frutta su un certo numero di livelli per assicurarti un livello bonus.
PUNTEGGIO LIVELLO: mostra il punteggio totalizzato nel livello.
PUNTEGGIO TOTALE: mostra il punteggio totale fino a quel punto. Se arriva al di sotto dello zero, la partita finisce.
CHIAVI UTILI/RACCOLTE: una volta raccolte, le chiavi andranno ad occupare le relative caselle vuote. Quando avrai raccolto tutte le chiavi, dirigiti verso l'uscita.

LOADGAME (CARICA PARTITA) Ripristina una partita precedentemente salvata (vedi LOAD GAME di seguito).

BACK Ritorna alla videata precedente.

MENU 2 PLAYER

Prevede le opzioni elencate qui di seguito.

COPYCAT (COPIONE) Un gioco a imitazione (vedi la sezione COPYCAT più avanti).

TIME TRIAL Uguale alla modalità 1 PLAYER – TIME TRIAL, con la differenza che i giocatori si alternano nella sfida contro il cronometro.

BACK Ritorna alla videata precedente.

MENU PAUSE (DI PAUSA)
Se premi il tasto AVVIO nel corso del gioco, metterai il gioco in pausa e accederai al menu relativo, su cui potrai scegliere tra le seguenti opzioni.

CONTINUE (CONTINUA) RESTART LEVEL (RICOMINCIA LIVELLO) OPTIONS QUIT GAME (ABBANDONA PARTITA)

SAVE GAME (SALVA PARTITA)
Durante il gioco, incontrerai dei punti che ti consentono di salvare il gioco ("SAVE POINT"): ti verrà chiesto se desideri accedere al menu di salvataggio ("ENTER THE SAVE GAME MENU"). Premi il tasto ✕ per farlo o il tasto △ per proseguire con il livello successivo senza salvare.

Evidenzia uno dei file disponibili su cui salvare e premi il tasto ✕ Per continuare senza salvare, premi il tasto △.

IMPORTANTE: non inserire o rimuovere memory card quando l'interruttore è acceso. Verifica che ci sia almeno un blocco libero sulla memory card prima di iniziare a giocare. Ricorda inoltre che KULA WORLD supporta solo memory card inserite nell'ingresso memory card 1.

LIVELLI BONUS

Puoi vincere un livello bonus se raccogli tutti i cinque tipi di frutta. Su questi livelli, non devi cercare le chiavi. Devi invece rotolare su ogni singolo blocco del livello, di cui farai cambiare il colore, e raccogliere tutti gli oggetti bonus sparsi sul percorso. Se non ce la fai a completare il livello bonus, continuerai semplicemente il gioco senza ottenere punti.

2. TIME TRIAL

TIME TRIAL è identica ad ARCADE, con l'unica eccezione che qui giochi per battere il tempo ideale. Se, per esempio, il tempo ideale del livello è 1 minuto e tu lo completi in 55 secondi, il tuo punteggio verrà mostrato come – 0:05, in altre parole, sei cinque secondi sotto al tempo ideale. Se finisci il livello con un tempo di 1:05, sarai cinque secondi sopra. Questi tempi contribuiscono al punteggio generale e sono decisivi per l'andamento del gioco. Se il tuo tempo generale supera quello ideale, non potrai completare il gioco, dovrai invece rigiocare tutti i livelli per migliorare il tuo tempo.

Puoi scegliere tra EASY (FACILE), MEDIUM (MEDIO) e HARD (DIFFICILE). Se pensi di essere in grado di battere i tempi ideali proposti dai creatori di KULA WORLD, scegli l'ultimo livello di difficoltà.

Nella modalità 2 PLAYER TIME TRIAL, il giocatore 1 inizia il livello e il giocatore 2 cerca di battere il punteggio del primo giocatore. Poi il giocatore 2 affronta il livello successivo e poi tocca al giocatore 1, e così via. Vince colui che totalizza il tempo migliore dopo 14 partite.

COME RACCOGLIERE LA FRUTTA

A differenza della modalità ARCADE, qui se raccogli dei pezzi di frutta, potrai far ridurre il tuo tempo, estremamente vantaggioso nei livelli superiori dove ogni secondo è fondamentale.

3. COPYCAT

Si tratta di una modalità a due giocatori in cui bisogna copiare le mosse precedenti. Il giocatore 1 esegue due mosse, poi è il turno del giocatore 2, che deve prima ripetere le mosse del giocatore 1 e poi aggiungere altre due mosse nuove. I giocatori si alternano di continuo in tal modo. Vinci la partita se l'altro giocatore sbaglia a copiare le mosse o se muore. Questa modalità consiste di 20 partite.

IMPORTANTE: Alcune di queste videate sono state fotografate prima della versione definitiva, quindi potrebbero differire dalla versione finale del gioco.

COSA CERCARE IN KULA WORLD

Su ciascun livello, dovrai trovare almeno due cose: una porta di uscita e una chiave. Man mano che avanzi nel gioco, ti renderai conto che a volte devi raccogliere più chiavi per completare certi livelli.

Inoltre, potrai trovare numerosi ostacoli e oggetti.

MONETE Raccoglile per far salire il tuo punteggio.

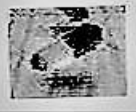
FRUTTA Raccogli un pezzo di ciascun tipo di frutta per accedere al livello bonus.

TURBO Rotolaci sopra e ti catapulterai tre caselle in avanti. Ma attento, controlla prima che ci sia abbastanza spazio per atterrare dall'altro lato.

CLESSIDRE Gira la tua clessidra. Impara come usarle per trarne il massimo vantaggio, in modo che prima che finisca il tempo, puoi raccoglierle, capovolgerle e far ricominciare da capo il conto alla rovescia.

PUNTE ACUMINATE Se ci vai a finire sopra, farai scoppiare il pallone.

PUNTE ACUMINATE MOBILI Puoi rotolarci sopra quando le punte sono dentro o saltarci sopra quando sono fuori. Attento solo che non facciano scoppiare il pallone!



PILLOLE SOPORIFERE Rallentano temporaneamente i tuoi movimenti e ti stordiscono. Quando ti riprendi, vedrai che anche il tempo va più veloce! Impara ad usarle a tuo vantaggio.

COSA CERCARE IN KULA WORLD

BLOCCHI FRIABILI Hai solo una frazione di secondo per riposarti qui sopra prima che ti crollino sotto i piedi. Sono però di aiuto per raggiungere dei posti altrimenti irraggiungibili.

GEMME Fanno salire il tuo punteggio.

OGGETTI NEMICI Ci sono degli oggetti programmati per catturarti: alcuni sembrano delle stelle multicolori che si muovono in avanti e indietro, altri delle ruote che rotolano. Praticamente, se si muovono, evitali.

TRASPORTATORI Se il trasportatore gira, è attivato, quindi puoi salire sulla pedana ed essere condotto su un altro trasportatore del medesimo colore. A volte queste pedane devono essere attivate: troverai un interruttore dello stesso colore delle pedane che serve per attivarle, poi tieniti pronto per il teletrasporto!

OCCHIALI DA SOLE Alcune zone sono fatte di vetro trasparente e possono essere viste solo con un paio di occhiali da sole. Sfortunatamente, questo effetto dura solo per un po', quindi dai un'occhiata in giro e vedi quello è stato rivelato.

LASTRE DI GHIACCIO Saltaci su e scivolerai in avanti. Spesso dovrai capire quando saltare giù prima di finire in una trappola!

FIAMME Non ti soffermare qui intorno e non rotolare su più di tre caselle nello stesso momento, altrimenti il tuo pallone si gonfierà fino a scoppiare!

Naturalmente, ci sono molti altri oggetti e trappole, ma forse vorrai scoprirli da solo.

TITOLI

KULA WORLD™ creato da Game Design Sweden AB

Concezione originale:	Johannes Söderqvist
Programmazione e design di gioco:	Stefan Persson, Jens Rudberg, Jesper Rudberg
Grafica e design di gioco:	Johannes Söderqvist
Design di livello:	Jesper Rudberg
Design dei livelli addizionale:	Mattias Karlgren, Stefan Persson, Jens Rudberg, Martin Stigels, Richard Stigels, Johannes Söderqvist
Musica e effetti sonori:	Twice A Man

Sony Computer Entertainment Europe

Produttore:	Sean Kelly
Responsabile del prodotto:	Chris Ansell
Scrittore manuale:	Jim Sangster
Approvazione manuale:	Lee Travers
Collaudo manuale:	Peter Gawthorne
Responsabile del controllo di qualità:	Tony Bourne
Capo del collaudo sviluppo interno:	Steve Archer
Coordinatore sviluppo interno:	Jim McCabe
Capo collaudo:	Phil Green
Collaudatori:	Paul Essue, Dee Norfolk, John Cassidy, Andy McCoy, Ian Cunliffe, Richard Bunn